

כלי מחקר זה נלקח מתוך **מאגר כלי המחקר** של קרן שלם התומכת במחקר שמטרתו שיפור איכות החיים של אנשים עם מוגבלויות והסובבים אותם.

כלי המחקר הינם גרסאות אשר נעשה בהן שימוש על ידי החוקרים עצמם ולכן יתכנו אי התאמות בין פרטי הכלי המקורי לבין הפרטים המתוארים במאגר.

כל המעוניין להשתמש באחד מכלי מחקר מתבקש לפנות לחוקר שערך את המחקר הרלבנטי ולוודא את אישור השימוש בכלי מבחינת זכויות יוצרים.

לקרן שלם אין זכויות על הכלים המוזכרים באתר זה.

ניתוח כלי מחקר

שם כלי המחקר

שאלון להערכת חוויית המשתמש (SFQ-Child) (בעברית ובערבית)

שנה ומחבר

Kizony, R., Katz, N., Rand, D., & Weiss, P. L. (2006, June). A short feedback questionnaire (SFQ) to enhance client-centered participation in virtual environments. In *Proceedings of 11th Annual CyberTherapy 2006 Conference: Virtual Healing: Designing Reality*. Canada: Gatineau.

תורגם והותאם לעברית:

2024, ד"ר אלכסנדר דניאל-סעד, החוג לריפוי בעיסוק, הפקולטה למדעי הרווחה והבריאות, אוניברסיטת חיפה

תורגם לערבית:

2024, ד"ר אלכסנדר דניאל-סעד, החוג לריפוי בעיסוק, הפקולטה למדעי הרווחה והבריאות, אוניברסיטת חיפה

מטרת כלי המחקר

נועד להעריך את חוויית המשתמש של ילדים בעת ביצוע משימות ביישום TATOO.

סוג כלי המחקר

שאלון

אוכלוסיית היעד

אנשים עם מוגבלויות שכלית התפתחותית (מש"ה) המאובחנים עם רמות שונות של מש"ה (קלה, קלה-בינונית ובינונית) בני 21 ומעלה שמונה להם אפטרופוס.

אופי הדיווח

השאלון מולא על ידי המשתתף בתיווך החוקר.

מבנה כלי המחקר

שאלות דירוג עליה עונה המשתמש על פי תמונה מייצגת בקטגוריות הבאות:
6 שאלות הבודקות את דרגת הקושי של המשימה

2 שאלות הבדקות את חוויית ההנאה
1 שאלה הבדקת את תחושת ההצלחה
1 שאלה הבדקת את תחושת הנוחות ובעקבותיה שאלה מותנית המופיעה רק אם המשיב עונה תשובה מסוימת

סוג סולם המדידה
דרוג

סוג הפריטים בכלי המחקר
דרוג ושאלה פתוחה מותנית אחת

אורך כלי המחקר
11 פריטים

תוקף ומהימנות
לא דווח

רשימת מחקרי קרן שלם אשר עשו שימוש בכלי

1. שימוש ביישום ממוחשב להדגמה ולמידה באמצעות תרחישי וידאו לצורך שיפור מיומנויות חברתיות הדרושות לעבודה בקרב אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית
2019, פרופ' תמר וייס, ד"ר שרון זלוטניק, גב' יפעת בן רפאל, ד"ר עינת גל, החוג לריפוי בעיסוק, הפקולטה למדעי רווחה ובריאות, אוניברסיטת חיפה. בשיתוף עם גב' יעל שדלובסקי פרס, משרד העבודה הרווחה והשירותים החברתיים.
מק"ט 181

[קישור לפריט באתר קרן שלם](#)

2. הפעלת מסך מגע בקרב אנשים עם מש"ה: הערכת מרכיבי מוטוריקה עדינה באמצעות היישום @TATOO, 2024, ד"ר אלכסנדר דניאל-סעד, החוג לריפוי בעיסוק, הפקולטה למדעי הרווחה והבריאות, אוניברסיטת חיפה
מק"ט 890-612018

[קישור לפריט באתר קרן שלם](#)

לשימוש פנימי – מיקום במאגר כלי המחקר של הקרן

כלי מחקר << שימוש בטכנולוגיה וטכנולוגיה מסייעת >> חווית משתמש << שאלון להערכת חוויית המשתמש
Short Feedback Questionnaire (SFQ-Child)

כלי מחקר מותאמים לאנשים עם מוגבלות שכלית << שימוש בטכנולוגיה וטכנולוגיה מסייעת >> חווית משתמש << שאלון להערכת חוויית המשתמש
Short Feedback Questionnaire (SFQ-Child)

קישורים שימושיים

[למאגר מחקרי הקרן](#)

[למאגר כלי המחקר באתר הקרן](#)

שאלון משוב – Short Feedback Questionnaire (SFQ-Child)

[לשאל מיד אחרי כל מטלה באפליקציה]

איך היה לך המשחק הזה "Touch It"? קשה, קל?

		
3. היה לי קל	2. היה לי בסדר	1. היה לי קשה

איך היה לך המשחק "Corner It"? קשה, קל?

		
3. היה לי קל	2. היה לי בסדר	1. היה לי קשה

איך היה לך המשחק "Tap It"? קשה, קל?

		
3. היה לי קל	2. היה לי בסדר	1. היה לי קשה

איך היה לך המשחק "Drag It"? קשה, קל?

		
3. היה לי קל	2. היה לי בסדר	1. היה לי קשה

איך היה לך המשחק "Slid It" ? קשה, קל?

		
3. היה לי קל	2. היה לי בסדר	1. היה לי קשה

איך היה לך המשחק "Pinch It" ? קשה, קל?

		
3. היה לי קל	2. היה לי בסדר	1. היה לי קשה

[לשאול בסוף ההתנסות]

1. האם נהנית מהמשחקים?

		
3. נהנתי מאוד	2. נהנתי קצת	1. בכלל לא נהנתי

2. המשחקים היו דומים למשחקים אחרים שאתה מכיר?

		
3. מאד דומים למשחקים אחרים שאני מכיר	2. קצת דומים למשחקים אחרים שאני מכיר	1. בכלל לא דומים למשחקים אחרים שאני מכיר

3. האם הצלחת במשחקים?

		
3. הצלחתי מאד	2. הצלחתי קצת	1. לא הצלחתי בכלל

4. האם הגוף שלך הרגיש בנוח בזמן המשחקים?

		
3. הגוף שלי הרגיש מאד בנוח	2. הגוף שלי הרגיש בנוח במידה בינונית [קצת בנוח] [וקצת לא בנוח]	1. הגוף שלי לא הרגיש בנוח בכלל

5. אם הגוף שלך לא הרגיש בנוח, תסביר למה (מה לא היה נוח לך?):

استمارة التغذية المرتدة – كيف شعرت أثناء الفحص؟
Short Feedback Questionnaire (SFQ-Child)
[לשאול מיד אחרי כל מטלה באפליקציה]

كيف كانت لعبة "Touch It"؟ لعبة صعبة، سهلة؟

		
3. سهلة	2. جيدة	1. صعبة

كيف كانت لعبة "Corner It"؟ لعبة صعبة، سهلة؟

		
3. سهلة	2. جيدة	1. صعبة

كيف كانت لعبة "Corner It"؟ لعبة صعبة، سهلة؟

		
3. سهلة	2. جيدة	1. صعبة

كيف كانت لعبة "Drag It"؟ لعبة صعبة، سهلة؟

		
3. سهلة	2. جيدة	1. صعبة

كيف كانت لعبة "Slid It"؟ لعبة صعبة، سهلة؟

		
3. سهلة	2. جيدة	1. صعبة

كيف كانت لعبة "Pinch It"؟ لعبة صعبة، سهلة؟

		
3. سهلة	2. جيدة	1. صعبة

[لشأول בסוף ההתנסות]

1. هل تمتعت خلال الفعالية؟

		
3. تمتعت جدا	2. تمتعت قليلا	1. لم أتمتع أبدا

2. هل شعرت بأن الألعاب شبيهة بالألعاب الأخرى التي تعرفها؟

		
3. تشبه جدا الألعاب الأخرى التي أعرفها	2. تشبه قليلا الألعاب الأخرى التي أعرفها	1. لا تشبه أبدا الألعاب الأخرى التي أعرفها

3. هل نجحت في الألعاب؟

		
3. نجحت جدا	2. نجحت قليلا	1. لم أنجح أبدا

4. هل شعرت بارتياح أو توتر أثناء الألعاب؟

		
3. شعرت بارتياح جدا	2. شعرت بارتياح بدرجة متوسطة	1. لم أشعر بارتياح أبدا

1. إذا لم تشعر بارتياح، اشرح لماذا (ماذا لم يكن مريحا لك؟):
